



<http://www.gulix.fr/blog/un-dernier-tour-de-piste/>

Imprimez les pages qui suivent
Découpez les cartes
Triez-les par type
Commencez par la carte « Instructions #1 »
Suivez les Instructions dans l'ordre
Jouez et amusez-vous bien !

Version 1.0 <2019-10-21>



For the Queen™ is a trademark of Alex Roberts.
The Descended From the Queen Logo is © Alex Roberts,
and is used with permission.

Crédits Photos / Images

Subhashish Panigrahi
(Setis Plaga) en CC-By-SA
Chris Yarzab
(The Fastest Streets) en CC-By-SA
Mariarap
(The Wasted Tracks) en CC-By-SA
Vecteezy.com (icônes)

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

<p>Nous jouons à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> <p>À ton tour, tire une carte et lis-la à voix haute.</p> <p>01/96</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">INSTRUCTION #1</p>	<p><i>Nous sommes des Pilotes évoluant sur le Circuit, un regroupement de courses dangereuses, aux commandes d'engins rapides.</i></p> <p>Le texte nous concernant sera toujours masculin, mais nous pouvons être du genre que nous le souhaitons.</p> <p>02/96</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">INSTRUCTION #2</p>	<p><i>Le Circuit se déplace de course en course, et nous vivons tous ensemble dans cette caravane ambulante le temps de la saison.</i></p> <p>03/96</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">INSTRUCTION #3</p>
<p><i>La Championne est invaincue cette saison.</i></p> <p><i>Elle est la favorite pour remporter la Grand Rapids Finale, la course la plus prestigieuse, la plus célèbre et la plus convoitée de la saison.</i></p> <p>04/96</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">INSTRUCTION #4</p>	<p><i>Nous participons tous à cette course.</i></p> <p><i>La Championne nous a désigné comme ses principaux concurrents.</i></p> <p>05/96</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">INSTRUCTION #5</p>	<p>Au moment où démarrera le jeu, cette ultime course sera déjà lancée.</p> <p>Notre présent se passe lors de cette course. Mais nous allons également nous rappeler des moments passés de la saison.</p> <p>06/96</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">INSTRUCTION #6</p>
<p>Définissons ensemble le type d'univers et de courses dans lequel nous évoluons.</p> <p>Nous pouvons choisir une Carte de Cadre pour cela.</p> <p>07/96</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">INSTRUCTION #7</p>	<p>Définissons ensemble l'identité de la Championne.</p> <p>Nous pouvons choisir une Carte de Championne pour cela.</p> <p>La Championne peut être un Champion.</p> <p>08/96</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">INSTRUCTION #8</p>	<p>Mettons de côté la carte Drapeau à damier présente parmi les Cartes Questions.</p> <p>Mettons de côté les Cartes Finales dans une pioche à part.</p> <p>09/96</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">INSTRUCTION #9</p>

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

<p>Mélangions le reste des Cartes Questions et plaçons le paquet ainsi formé au centre de la table.</p> <p style="text-align: right;">INSTRUCTION #10</p> <p>10/96</p>	<p>Pour une partie d'environ 30 minutes, plaçons la carte Drapeau à damier au centre du paquet Questions.</p> <p>Pour une partie de plus d'une heure, plaçons la carte Drapeau à damier au hasard parmi les cinq dernières cartes du paquet Questions.</p> <p style="text-align: right;">INSTRUCTION #11</p> <p>11/96</p>	<p>Quand la lecture des Cartes Instructions sera terminée, nous poursuivrons avec la lecture des Cartes Questions.</p> <p>Le texte des Cartes Questions s'adresse à votre personnage. Répondez-y honnêtement.</p> <p style="text-align: right;">INSTRUCTION #12</p> <p>12/96</p>
<p>Les autres joueurs peuvent intervenir, poser des questions, faire des propositions.</p> <p>Ils ne peuvent pas répondre à la place de celui qui lit la carte, qui garde le dernier mot.</p> <p style="text-align: right;">INSTRUCTION #13</p> <p>13/96</p>	<p>Prenons la carte Drapeau Rouge et plaçons-la au centre de la table, là où elle est accessible à chacun d'entre nous.</p> <p style="text-align: right;">INSTRUCTION #14</p> <p>14/96</p>	<p>Si l'un de nous ne souhaite pas inclure dans l'histoire une réponse ou une carte, il l'indique en touchant la carte Drapeau Rouge.</p> <p>Le contenu concerné est alors retiré de la partie.</p> <p style="text-align: right;">INSTRUCTION #15</p> <p>15/96</p>
<p>Lorsqu'une carte est retirée de cette manière, le joueur qui devait la jouer peut en tirer une nouvelle.</p> <p>On peut utiliser la carte Drapeau Rouge sur sa propre carte.</p> <p style="text-align: right;">INSTRUCTION #16</p> <p>16/96</p>	<p>Il est possible de passer une carte à un autre joueur, parce que la carte ne correspond pas à notre personnage, ou qu'elle est plus indiquée pour un autre personnage.</p> <p>On peut passer une carte qui nous a été passée.</p> <p style="text-align: right;">INSTRUCTION #17</p> <p>17/96</p>	<p>Quand une carte mentionne "Quelqu'un ici" ou "Qui ici", cela fait référence au personnage d'un autre joueur.</p> <p style="text-align: right;">INSTRUCTION #18</p> <p>18/96</p>

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

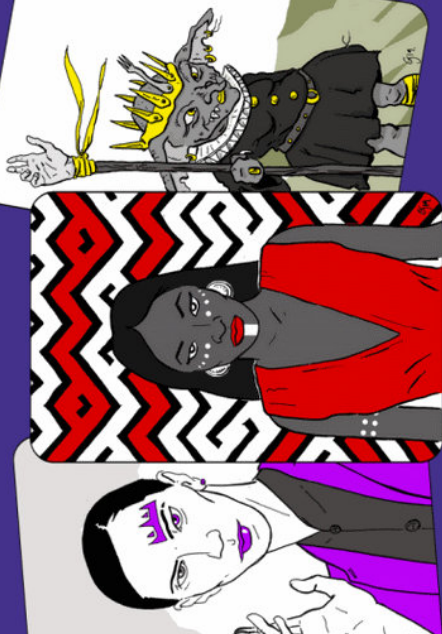
CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION



**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

DRAPEAU ROUGE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE INSTRUCTION

INSTRUCTION #19

Prenons les 5 prochaines **Cartes Instructions**, et plaçons dans l'ordre, sans les dévoiler, près du paquet des **Cartes Finales**.

Nous les découvrirons quand la carte **Drapeau à damiers** sera tirée, annonçant la fin de la partie.

19/96

INSTRUCTION #20

Chacun d'entre nous désigne du doigt le joueur du personnage qui a le plus de chance, selon nous, de battre **la Championne** et de remporter la course.

On ne peut pas se désigner soi-même.

20/96

INSTRUCTION #21

Le ou les joueurs ayant récolté le plus de désignations tirent 2 cartes du paquet **Cartes Finales**.

Chacun d'entre eux choisit une carte parmi les 2 qu'il a tirées et y répond.

Si aucun d'entre eux n'a choisi la carte "*Tu as remporté la course*", alors c'est **la Championne** qui a remporté la course.

21/96

INSTRUCTION #22

Parmi les **Cartes Finales**, retirons définitivement de notre partie la carte "*Tu as remporté la course*".

Reconstituons le paquet **Cartes Finales** avec les cartes qui n'ont pas été jouées. Mélangeons-le.

22/96

INSTRUCTION #23

À tour de rôle, les joueurs n'ayant pas répondu à une **Carte Finale** tirent une carte et y répondent.

Si le paquet des **Cartes Finales** se retrouve vide, on le reconstitue avec l'ensemble des **Cartes Finales**, sauf la carte "*Tu as remporté la course*".

23/96

INSTRUCTION #24

Quand tout le monde a répondu à une **Carte Finale**, notre partie s'achève.

Nous pouvons prendre un instant pour en discuter, la débriefer ou juste remercier les autres participants.

24/96

INSTRUCTION #25

Nous sommes prêts à jouer.

Nous pouvons prendre une petite pause, puis le joueur qui le désire se lance et pioche la première **Carte Question**.

25/96

**FOR THE DRAMA**

Découvrez
Testez
Jouez en ligne
Un Dernier Tour de Piste
sur forthedrama.com



Et d'autres jeux DTFQ !

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

<p>Tu as eu une aventure d'un soir avec la Championne.</p> <p>Qu'as-tu découvert chez elle que tu ne soupçonnerais pas ?</p> <p>26/96</p>	<p>QUESTION - PASSÉ</p> <p>Avec qui ici en es-tu déjà venu aux mains ?</p> <p>Pourquoi ?</p> <p>Racontez comment cela s'est déroulé.</p> <p>27/96</p>	<p>QUESTION - PASSÉ</p> <p>Entre deux courses, tu as fait une mauvaise rencontre.</p> <p>Raconte ce qu'il s'est passé.</p> <p>Qui ici t'a aidé à t'en sortir ?</p> <p>28/96</p>
<p>Avec qui ici partageais-tu un verre après chaque course ?</p> <p>Pourquoi ne l'avez-vous pas fait après la dernière course ?</p> <p>29/96</p>	<p>QUESTION - PASSÉ</p> <p>La Championne t'a surpris à faire quelque chose d'illégal lors de la dernière course.</p> <p>De quoi s'agissait-il ?</p> <p>Comment a-t-elle réagi ?</p> <p>30/96</p>	<p>QUESTION - PASSÉ</p> <p>La Championne est venue te voir après ta première course.</p> <p>Pourquoi ? Que t'a-t-elle dit ?</p> <p>31/96</p>
<p>Avec qui ici voyages-tu entre deux courses ?</p> <p>Racontez quelle passion commune vous vous êtes découverte.</p> <p>32/96</p>	<p>QUESTION - EN PLEINE COURSE</p> <p>Tu viens d'avoir un accrochage avec quelqu'un ici.</p> <p>Racontez ce qu'il s'est passé.</p> <p>Quelles en sont les conséquences immédiates ?</p> <p>33/96</p>	<p>QUESTION - PASSÉ</p> <p>Depuis combien de temps n'es-tu pas rentré chez toi ?</p> <p>Pourquoi ?</p> <p>34/96</p>

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

<p>Qu'as-tu sacrifié pour intégrer le Circuit ?</p> <p style="text-align: right;">QUESTION - PASSÉ</p> <p>35/96</p>	<p>Qui ici a été le premier à te féliciter lorsque tu es monté sur ton premier podium ?</p> <p style="text-align: right;">QUESTION - PASSÉ</p> <p>36/96</p>	<p>Un de tes proches est décédé sur cette piste.</p> <p>Quelle fut ta réaction à ce moment-là ?</p> <p>Que ressens-tu à rouler sur cette piste aujourd'hui ?</p> <p style="text-align: right;">QUESTION</p> <p>37/96</p>
<p>Alors que tu débutais sur le Circuit, un article / une remarque t'a blessé.</p> <p>Raconte ce moment.</p> <p style="text-align: right;">QUESTION - PASSÉ</p> <p>38/96</p>	<p>Quelqu'un de ton entourage ou de ton équipe t'a quitté en pleine saison.</p> <p>Avec qui ici travaille cette personne maintenant ?</p> <p>Comment le vis-tu ?</p> <p style="text-align: right;">QUESTION - PASSÉ</p> <p>39/96</p>	<p>Entre deux courses, tu as voyagé en compagnie de la Championne.</p> <p>Raconte une scène de ce voyage qui t'a marqué.</p> <p style="text-align: right;">QUESTION - PASSÉ</p> <p>40/96</p>
<p>Qu'as-tu été forcé de faire pour un sponsor ?</p> <p style="text-align: right;">QUESTION - PASSÉ</p> <p>41/96</p>	<p>Tu viens de perdre des places en évitant un accrochage avec quelqu'un ici.</p> <p>Pourquoi n'es-tu pas allé au contact ?</p> <p style="text-align: right;">QUESTION - EN PLEINE COURSE</p> <p>42/96</p>	<p>Des indicateurs de ton véhicule ou des membres de ton équipe te signalent un problème sur ton véhicule.</p> <p>Pourquoi ignores-tu cette alerte ?</p> <p style="text-align: right;">QUESTION - EN PLEINE COURSE</p> <p>43/96</p>

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

<p>Tu viens de passer en tête de la course.</p> <p>La Championne te colle au train.</p> <p>Que ressens-tu ?</p> <p>44/96</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">QUESTION - EN PLEINE COURSE</p> <p>Quelque chose pendant la course fait remonter un souvenir douloureux.</p> <p>Raconte ce souvenir. Comment y fais-tu face, maintenant, en pleine course ?</p> <p>45/96</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">QUESTION - EN PLEINE COURSE</p> <p>Tu as un porte-bonheur dans l'habitacle de ton véhicule. Décris-le.</p> <p>Suite à une manœuvre risquée / un accrochage, il se décroche / se casse.</p> <p>Comment réagis-tu ?</p> <p>46/96</p>
<p>Tu vois un concurrent partir à la faute et sortir de piste. Pourquoi ralentis-tu ?</p> <p>C'est peut-être grave. T'arrêtes-tu ?</p> <p>47/96</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">QUESTION - EN PLEINE COURSE</p> <p>La course est neutralisée quelques minutes.</p> <p>Tu en profites pour échanger quelques mots avec quelqu'un ici.</p> <p>Jouez cette discussion.</p> <p>48/96</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">QUESTION - EN PLEINE COURSE</p> <p>Un événement bouscule la course. Décris cet événement.</p> <p>En quoi t'est-il favorable ?</p> <p>49/96</p>
<p>Sur la piste, tu t'allies momentanément avec quelqu'un ici.</p> <p>Racontez comment vous débordez un autre concurrent grâce à cette alliance.</p> <p>L'un d'entre vous en profite beaucoup plus que l'autre. Qui ?</p> <p>50/96</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">QUESTION - EN PLEINE COURSE</p> <p>Tu es au coude à coude avec la Championne.</p> <p>Que remarques-tu d'étrange ou d'inhabituel à son sujet ou à propos de son véhicule ?</p> <p>51/96</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">QUESTION - PASSÉ</p> <p>Lors de la dernière course, ton véhicule a été abîmé. Raconte ce qu'il s'est passé.</p> <p>Qu'est-ce que tu n'as pas pu réparer avant le départ de cette course ?</p> <p>52/96</p>

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

<p>QUESTION - PASSÉ</p> <p>Qui ici a débuté sur le Circuit en même temps que toi ?</p> <p>En quoi vos débuts sur le Circuit ont-ils été très différents ?</p> <p>53/96</p>	<p>QUESTION - EN PLEINE COURSE</p> <p>Sur qui ici gardes-tu un œil attentif pendant la course ?</p> <p>Pourquoi ?</p> <p>54/96</p>	<p>QUESTION - EN PLEINE COURSE</p> <p>Un de tes proches est présent au bord de la piste.</p> <p>Qui ?</p> <p>Es-tu au courant ?</p> <p>Si oui, que fais-tu de spécial pour le saluer ? Si non, pourquoi ?</p> <p>55/96</p>
<p>QUESTION - PASSÉ</p> <p>Juste avant la course, la Championne t'a transmis un message.</p> <p>Quel était son contenu ?</p> <p>Y as-tu répondu ?</p> <p>56/96</p>	<p>QUESTION - PASSÉ</p> <p>Pourquoi un proche t'a-t-il tourné le dos quand tu as intégré le Circuit ?</p> <p>57/96</p>	<p>QUESTION - PASSÉ</p> <p>Tu as eu un grave accident lors d'une précédente course.</p> <p>Qui ici t'a aidé lors de ta convalescence ?</p> <p>58/96</p>
<p>QUESTION</p> <p>Tu as contracté des dettes auprès de gens influents et dangereux.</p> <p>Ils t'ont demandé de faire quelque chose pour annuler ta dette. Quoi ?</p> <p>L'occasion se présente maintenant devant toi. La saisis-tu ?</p> <p>59/96</p>	<p>QUESTION - EN PLEINE COURSE</p> <p>Un épisode / endroit de la course fait remonter un souvenir heureux.</p> <p>Décris-le.</p> <p>60/96</p>	<p>QUESTION - PASSÉ</p> <p>Lequel de tes proches fait partie de l'entourage de la Championne ?</p> <p>Comment le vis-tu ?</p> <p>61/96</p>

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

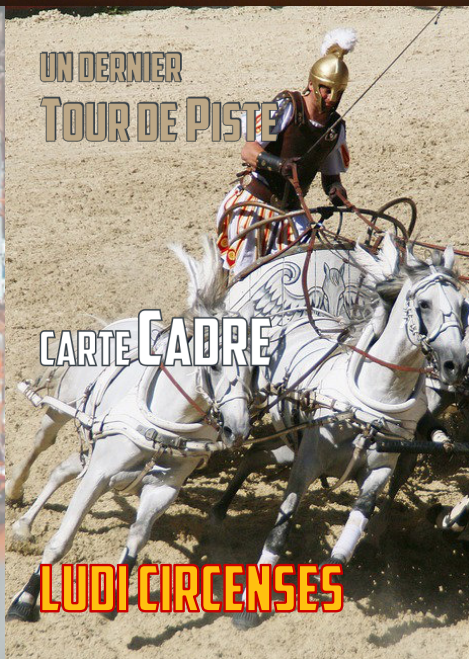
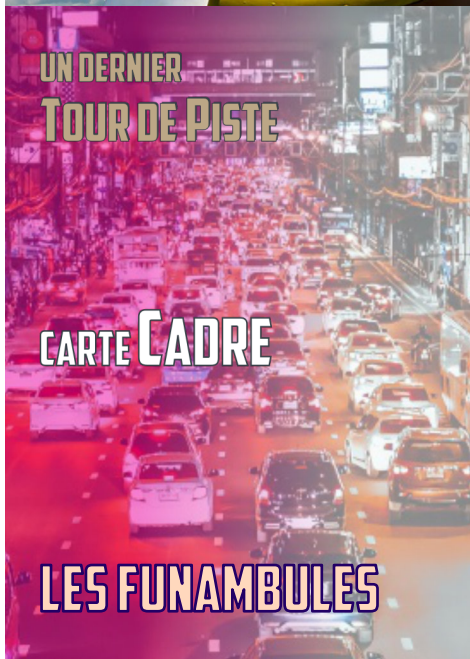
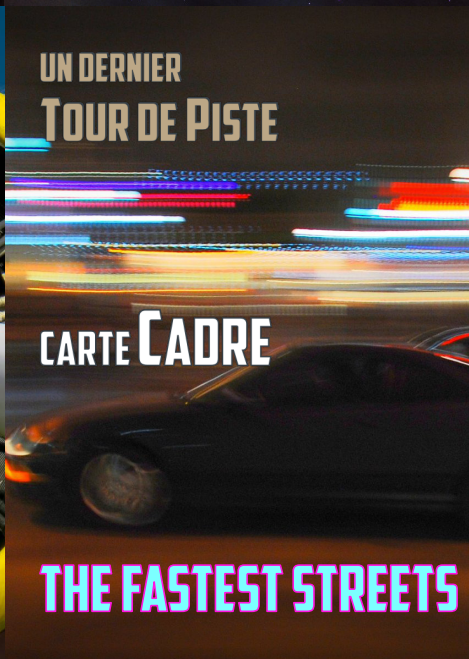
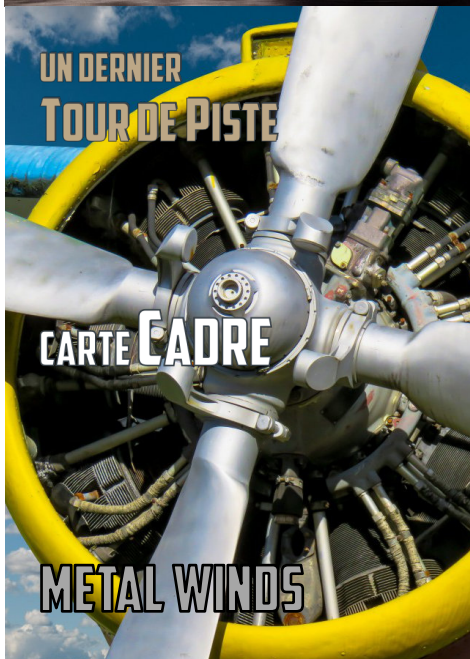
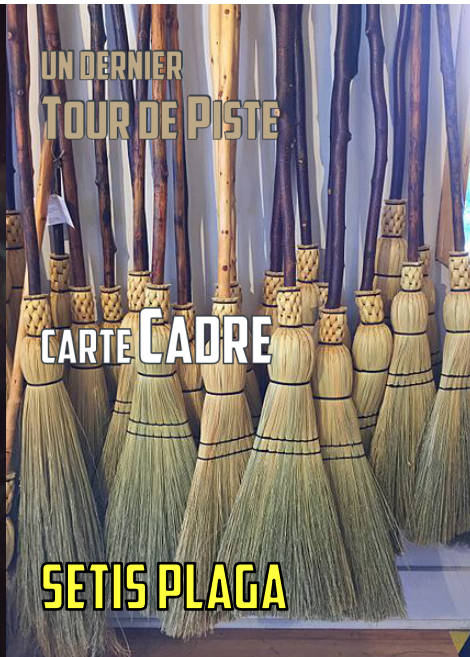
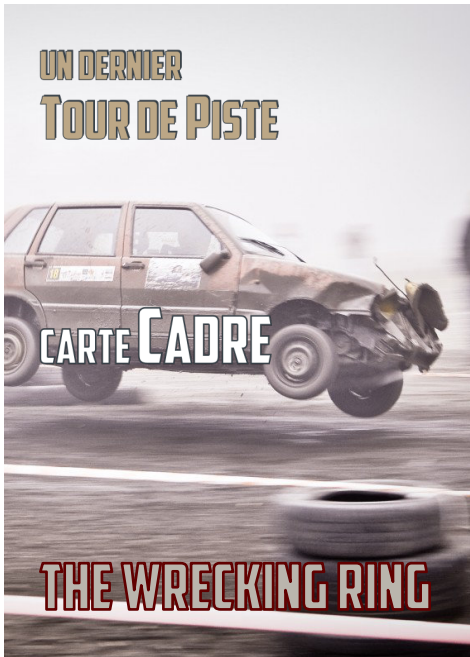
**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE QUESTION

<p>Qui ici connaissais-tu avant d'intégrer le Circuit ?</p> <p>Comment votre relation a-t-elle changé ensuite ?</p> <p>62/96</p>	<p>QUESTION - PASSÉ</p> <p>Lors d'une course précédente, tu as eu un accident en tentant de doubler la Championne. Raconte cet accident.</p> <p>Tu as de nouveau l'opportunité de la doubler. Que fais-tu ?</p> <p>63/96</p>	<p>QUESTION</p> <p>Demande à quelqu'un ici de te révéler une de ses faiblesses.</p> <p>Racontez ensemble comment tu as découvert cette faiblesse.</p> <p>Tu as l'opportunité d'utiliser cette information, là, maintenant, en pleine course.</p> <p>La saisis-tu ?</p> <p>64/96</p>
<p>Alors que la saison battait son plein, tu as perdu un proche.</p> <p>Qui ici t'a soutenu dans ce moment difficile ?</p> <p>65/96</p>	<p>QUESTION - PASSÉ</p> <p>Des rumeurs à ton sujet ont circulé récemment.</p> <p>Quelles étaient-elles ?</p> <p>Qui ici suspectes-tu ? Pourquoi ?</p> <p>66/96</p>	<p>QUESTION</p> <p>Il y a une chose que tu crains plus que tout sur la piste.</p> <p>Qu'est-ce ?</p> <p>67/96</p>
<p>De qui ici es-tu amoureux ?</p> <p>Demande-lui si c'est réciproque.</p> <p>Qui est au courant ?</p> <p>68/96</p>	<p>QUESTION</p> <p>Tu as tenu des propos durs à l'encontre de la Championne. Qu'as-tu dit ? En quelles circonstances ?</p> <p>Tout ça est remonté jusqu'à elle. Comment a-t-elle réagi ?</p> <p>69/96</p>	<p>DRAPÉAU À DAMIER</p> <p>C'est le dernier tour de piste. La course touche à sa fin.</p> <p>Tirons les Cartes Instructions placées à côté des Cartes Finales, et suivons ce qui y est indiqué.</p> <p>70/96</p>



SETIS PLAGA

Des années d'étude
pour maîtriser
la base de la magie.
Et plutôt que
de rester cloîtré
dans une bibliothèque, quoi
de mieux
que des courses illégales à
cheval sur un balai
ou un tapis animé ?

Et puis, vous avez plusieurs
sorts dans votre besace.

71/96

CADRE

THE DEADLY NEBULA

Virevoltez
dans les environnements étranges
et magnifiques
des confins
de l'Empire Galactique,
à bord d'engins anti-grav
à la technologie sommaire.
Et brillez de mille feux
pour devenir célèbre
dans la galaxie entière.

Peut-être que l'Empire verra en
vous un de ses célèbres pilotes-
chasseurs ?
À moins que vous ne penchiez plus
vers la rébellion ?

72/96

CADRE

THE WRECKING RING

Tout est permis dans cette course
sauvage.

Canyons, forêts,
pistes sablonneuse
mais aussi boulevards urbains et
anneaux de course
servent de circuit
à ces courses rythmées
par le bruit de la tôle percutée,
froissée, déchirée.

Foule énermée et passionnée.
Moteurs gonflés.
Attachez vos ceintures.
Ça va secouer !

73/96

CADRE

FAST SUMMER

Un groupe d'enfants.
Des caisses à savon
customisées.
Des descentes
vertigineuses.

La dernière course d'un
été inoubliable.

74/96

CADRE

THE FASTEST STREETS

De métropole en
métropole,
des courses
de rues illégales.

Néons et Nitro.

Notre vie
se résume à la nuit.

Drogues et Techno.

75/96

CADRE

METAL WINDS

Les pionniers du ciel,
à la recherche
de la vrille parfaite.
La guerre est terminée, et
tous ces duels remportés
dans les airs vous ont
amenés ici,
à flirter avec
les hauts buildings,
les zeppelins
et à voler en rase-motte sous
les ponts.

76/96

CADRE

THE WASTED TRACKS

Foutu pour foutu.
Le climat s'effondre.
Les nations se sont effondrées.
Le pétrole ? C'est votre monnaie,
maintenant.
Aux commandes d'engins de toutes
formes et puissances, parcourez les
étendues désolées et naviguez
entre les ruines de
la civilisation d'avant.

Ralliez le point d'arrivée avant les
autres. Prenez le chemin que vous
voulez.

77/96

CADRE

LUDI CIRCENSES

Aux commandes d'un char,
sur des pistes sablonneuses,
tractés par des bêtes
puissantes.
Vous représentez
votre ville.
Votre peuple.

Et le fouet dans votre main
n'est pas destiné qu'aux
bêtes.

78/96

CADRE

LES FUNAMBULES

Au milieu du trafic
des plus grandes villes.
Sur deux roues.
À la force des pédales.
Ne suivez pas votre GPS. Fiez-
vous à votre instinct. Découvrez
les passages secrets à travers
les ruelles étroites,
les escaliers,
les immeubles.

Esquivez les véhicules.
Soyez toujours sur la brèche.

79/96

CADRE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE FINALE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE FINALE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE FINALE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE FINALE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE FINALE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE FINALE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**

CARTE FINALE

**Tu as remporté
la course.**

Raconte
ces derniers mètres.

Raconte
tes premières heures de
Champion.

*Retirez cette carte du jeu
après l'avoir dévoilée.*



80/96

CARTE FINALE

*Tu n'as pas
remporté la course.*

Tu as pourtant fait
bonne figure et est
annoncé comme
un favori pour la
prochaine saison.

Continues-tu sur le
Circuit ? Pourquoi ?

81/96

CARTE FINALE

*Tu n'as pas
remporté la course.*

Pourquoi
ton après-course est-elle
mouvementée ?

82/96

CARTE FINALE

*Tu ne finis pas
la course.*

Raconte ton accident et
ses conséquences.

83/96

CARTE FINALE

*Tu n'as pas
remporté la course.*

Pourquoi
ta participation à la
prochaine saison
est-elle incertaine ?

84/96

CARTE FINALE

*Tu ne finis pas
la course.*

Pourquoi
s'arrête-elle
avant la fin pour toi ?

85/96

CARTE FINALE

*Tu n'as pas
remporté la course.*

Où vas-tu
dès la ligne d'arrivée
franchie ?

86/96

CARTE FINALE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**



CARTE CHAMPIONNE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**



CARTE CHAMPIONNE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**



CARTE CHAMPIONNE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**



CARTE CHAMPIONNE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**



CARTE CHAMPIONNE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**



CARTE CHAMPIONNE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**



CARTE CHAMPIONNE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**



CARTE CHAMPIONNE

**UN DERNIER
TOUR DE PISTE**



CARTE CHAMPIONNE

SUCCUBUS

La tentatrice,
toujours prête
à accorder
un souhait contre
une faveur future.

Diabolique.

CHAMPIONNE

87/96

GHOST

Encore là après
son terrible accident.

Différente, effacée.

Elle doit terminer ce
qu'elle a commencé.

CHAMPIONNE

88/96

PRO

Vouée à gagner
depuis
sa naissance.

Ne laisse rien
au hasard.

Préparée, entourée,
déterminée.

CHAMPIONNE

89/96

CYBER

Ultra-connectée,
analysant
chaque course et
chaque concurrent
dans les moindres
détails.

CHAMPIONNE

90/96

BERSERK

Mourra sans doute
dans un horrible
accident.

Mais pour l'instant,
est surtout à l'origine
des pires accidents
du Circuit.

CHAMPIONNE

91/96

HIRONDELLE

Rapide.
Vive.
Insaisissable.
Piquante.
Fragile.

CHAMPIONNE

92/96

CHAOS

Personne
n'a jamais réussi
à analyser
une de ses courses.

Imprévisible,
a plus d'un tour
dans son sac.

CHAMPIONNE

93/96

LUCKY CHARM

Toujours
au bon endroit
au bon moment.

Connue
et reconnue
pour sa propension
à boire.

CHAMPIONNE

94/96

WALLY STREET

L'argent
achète le talent.

N'est pas ici
pour gagner
de l'argent,
elle en a plus
qu'il n'en faut.

CHAMPIONNE

95/96